

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-224863

(43)Date of publication of application : 21.08.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/12  
A63F 13/00

(21)Application number : 2000-042359

(71)Applicant : NAKAJO TATSUYA

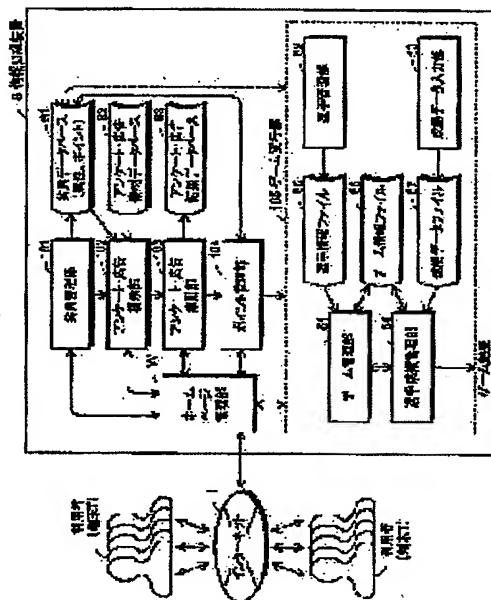
(22)Date of filing : 21.02.2000

(72)Inventor : NAKAJO TATSUYA

**(54) INFORMATION PROCESSING DEVICE AND METHOD, AND RECORDING MEDIUM  
RECORDING INFORMATION PROCESSING SOFTWARE****(57)Abstract:**

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide information processing technology performing efficient marketing fitted to the attributes of each customer at low cost.

**SOLUTION:** A member control part 101 registers users and their attributes through terminals T connected through Internet i. A questionnaire and advertisement presenting part 102 makes users attain an issue of at least one of the answers to the questionnaire corresponding to the registered attributes and browsing of the advertisement corresponding to the registered attributes through the terminal T. A questionnaire and advertisement collecting part 103 collects the results of the questionnaires and advertisements. A point control part 104 imparts the points according to the issue attained to the user. A game implementation part 105 permits the users attaining the issues to participate in a game, in this case a baseball game, according to the points through the terminal.

**LEGAL STATUS**

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-224863

(P 2 0 0 1 - 2 2 4 8 6 3 A)

(43) 公開日 平成13年 8 月 21 日 (2001.8.21)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>

A63F 13/12

13/00

識別記号

F I

A63F 13/12

13/00

テーマコード\* (参考)

C 2C001

R 9A001

審査請求 未請求 請求項の数24 O L (全26頁)

(21) 出願番号 特願2000-42359 (P 2000-42359)

(22) 出願日 平成12年 2 月 21 日 (2000.2.21)

(71) 出願人 500047125

中條 辰哉

東京都中央区佃 2 丁目 2 番10-1510号

(72) 発明者 中條 辰哉

東京都中央区佃 2 - 2 - 10 - 1510

(74) 代理人 100081961

弁理士 木内 光春

F ターム (参考) 2C001 AA00 AA05 AA11 AA17 BB00

BB01 BB05 BD00 BD03 BD07

CB00 CB08

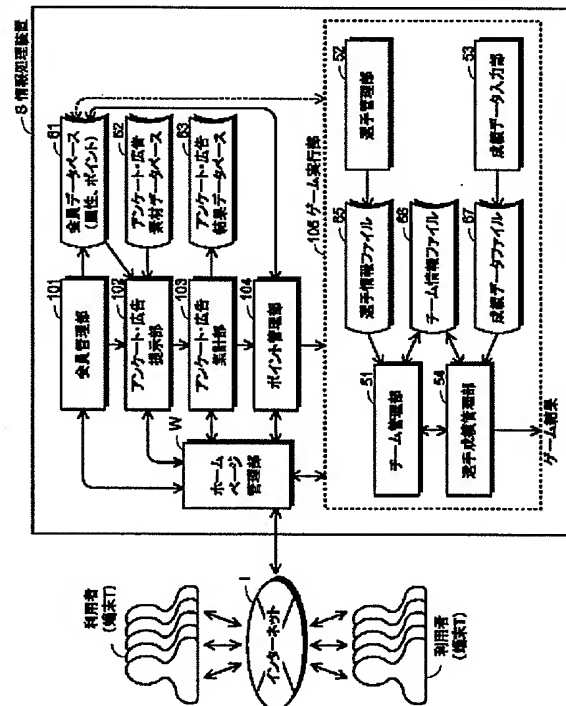
9A001 JJ55 JJ76 KK60

(54) 【発明の名称】 情報処理装置及び方法並びに情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低コストに行う情報処理の技術を提供する。

【解決手段】 会員管理部101は、インターネットiにより接続される端末Tを通じて、利用者とその属性を登録する。アンケート・広告提示部102は、登録された前記利用者に対して、端末Tを通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、及び、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させる。アンケート・広告集計部103は、これらアンケートや広告の結果を集計する。ポイント管理部104は、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与える。ゲーム実行部105は、課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じて競技ここでは野球ゲームに参加させる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するための手段と、登録された前記利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応した課題を達成させるための手段と、  
所定の課題を達成した利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるための手段と、  
を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2】 前記競技において予め決められた条件を達成した利用者に対して、報酬を与える処理を行う手段を備えたことを特徴とする請求項 1 記載の情報処理装置。

【請求項 3】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するための手段と、登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるための手段と、  
前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えるための手段と、  
前記課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段と、  
を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 4】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者に会社又は賞品を選択させるための手段と、  
会社又は賞品を選択した利用者を、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段と、を備え、  
前記ゲーム手段は、前記利用者が選択した会社又は賞品に関する標章を、前記ゲームの画面中に表示するように構成されたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 5】 複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、  
前記端末を通じて各利用者に、実在の野球選手を、シミュレーション用野球チームを構成する各登録選手として起用ポジション及び起用優先順位に対応させて登録及び変更させる手段と、  
前記各登録選手について試合日ごとの実際の成績を入力する手段と、  
前記各チームの各登録選手について、対応する前記起用ポジション及び起用優先順位にしたがって、前記実際の成績を所定のチーム最低規定打数及びチーム最低規定投球回数に達するまで加算するステップを含む処理により、チーム間の対戦結果を計算する手段と、  
を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 6】 複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、  
シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手と

して、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ実在する野球選手の中から、ゲームプレーヤーによって任意に選出された登録選手を記録し、

記録された前記各登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、及び複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと記録し、

ゲームプレーヤーによって選出された各登録選手ごとに、所定の試合日ごとに、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、それぞれ登録選手別の個別成績として記録し、

これらの選手成績を部門別に合計した日付別チーム成績、日付別チーム成績を部門別ごとと複数試合にわたって通算した通算チーム成績、通算チーム成績に基づいた部門別チーム対戦成績、のうち少なくとも1つの集計を経て、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームを比較するように構成されたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 7】 複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、  
シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ登録選手ごと格納できるように構成された登録選手格納部をもち、この登録選手格納部に、実在する野球選手の中から、ゲームプレーヤーによって任意に選出された登録選手を記録できるようにした登録選手記録部と、

登録選手ごと格納できるように構成された前記登録選手格納部にそれぞれ対応して構成され、この登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、及び複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと格納できるように構成された日付別起用選手格納部と、この日付別起用選手格納部にそれぞれ対応して構成され、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、それぞれ登録選手別の個別成績として格納できるように構成された日付別選手成績格納部と、これらの選手成績を部門別に合計したチーム成績を格納できるように構成された日付別チーム成績格納部とをもち、この日付別選手成績格納部にゲームプレーヤーによって起用された実在する登録選手の所定の試合日ごとの実際の成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、

記録できるようにすると共に前記日付別チーム成績格納部に日付別チーム成績を記録できるようにした日付別成績記録部と、

前記日付別成績記録部に記録された所定の試合日ごとの前記日付別チーム成績又は前記日付別チーム成績を複数試合にわたって通算した通算チーム成績に基づいて、部門別に計算されたチーム対戦成績を格納できるように構成された部門別チーム対戦成績格納部と、この部門別チーム対戦成績格納部に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレイヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるように構成された部門別対戦スコア格納部と、この部門別対戦スコア格納部に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるように構成された合計対戦スコア格納部、をもつ対戦成績記録部と、を備えた記録格納データベースを用いた野球監督シミュレーションゲームを前記ゲーム手段が実行するように構成されたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 8】 複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ登録選手ごと格納できるように構成された登録選手格納部をもち、この登録選手格納部に、実在する野球選手の中から、ゲームプレイヤーによって任意に選出された登録選手を記録できるようにした登録選手記録部と、

登録選手ごと格納できるように構成された前記登録選手格納部にそれぞれ対応して構成され、この登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレイヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、及び複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと格納できるように構成された日付別起用選手格納部と、この日付別起用選手格納部にそれぞれ対応して構成され、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、それぞれ登録選手別の個別成績として格納できるように構成された日付別選手成績格納部と、これらの選手成績を部門別に合計したチーム成績を格納できるように構成された日付別チーム成績格納部とをもち、この日付別選手成績格納部にゲームプレイヤーによって起用された実在する登録選手の所定の試合日ごとの実際の成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、記録できるようにすると共に前記日付別チーム成績格納部に日付別チーム成績を記録できるようにした日付別成績記録部と、

前記日付別チーム成績格納部に格納される所定の試合日ごとの部門別の日付別チーム成績を、日付順に順次並列

格納できるように構成された日付別チーム成績並列格納部と、該日付別チーム成績並列格納部に順次並列格納された部門別の日付別チーム成績を部門別ごと通算した通算チーム成績を格納できるように構成された通算チーム成績格納部とを、もつ通算チーム成績記録部と、

前記通算チーム成績格納部に記録された通算チーム成績に基づいて、部門別に計算されたチーム対戦成績を格納できるように構成された部門別チーム対戦成績格納部と、この部門別チーム対戦成績格納部に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレイヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるように構成された部門別対戦スコア格納部と、この部門別対戦スコア格納部に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるように構成された合計対戦スコア格納部、をもつ対戦成績記録部と、

を備えた記録格納データベースを用いたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 9】 前記登録選手記録部の登録選手格納部には、内野手、外野手、捕手、投手の表示によって区分けされた登録選手名格納フィールドと、当該選手の所属球団名格納フィールドをそれぞれ構成したことを特徴とする請求項 7 又は 8 記載の情報処理装置。

【請求項 10】 前記日付別成績記録部の日付別起用選手格納部には、所定の試合日を格納する日付格納フィールドと、登録選手の中から所定の試合日ごと選出されるポジション名や起用順位を格納できるようにした日付別起用選手格納フィールドを、それぞれ構成したことを特徴とする請求項 7 又は 8 記載の情報処理装置。

【請求項 11】 前記日付別成績記録部の日付別選手成績格納部には、打者の個別成績である、打数、安打数、四球数、死球数、犠飛数、得点数、打点数、盗塁数、本塁打数と、投手の個別成績である、投球回数、自責点数、三振奪取数、勝ち星数及びホールド・セーブ数、完投数、完封数、をそれぞれ格納できるようにした日付別選手成績格納フィールドを構成すると共に、前記日付別チーム成績格納部には、これらの選手別の個別成績を部門別に 1 チームで合計したチーム個別成績を格納できるようにした日付別チーム成績格納フィールドを、それぞれ構成したことを特徴とする請求項 7 又は 8 記載の情報処理装置。

【請求項 12】 前記通算チーム成績記録部の前記日付別チーム成績並列格納部には、前記日付別チーム成績格納部に格納される所定の試合日ごとの日付別チーム成績を、日付順に上下に順次並列格納できるようにした日付別チーム成績並列格納フィールドを構成し、前記通算チーム成績格納部には、前記日付別チーム成績並列格納フィールドの下方に前記日付別チーム成績並列格納フィールドと整合させて形成された通算チーム成績格納フィールドを、それぞれ構成したことを特徴とする請求項 7 記

載の情報処理装置。

【請求項 1 3】 前記部門別チーム対戦成績格納部には、チーム通算打率、チーム通算出塁率、チーム通算得点数、チーム通算打点数、チーム通算盗塁数、チーム通算本塁打数、チーム通算防御率、チーム通算三振数、チーム通算勝ち星数及びホールド・セーブ数、チーム通算完投数、チーム通算完封数の 1 1 部門をそれぞれ格納できるようにした部門別チーム対戦成績格納フィールドを構成したことを特徴とする請求項 7 又は 8 記載の情報処理装置。

【請求項 1 4】 前記部門別対戦スコア格納部には、前記部門別チーム対戦成績格納部に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレイヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるようにした部門別対戦スコア格納フィールドを構成したことを特徴とする請求項 7 又は 8 記載の情報処理装置。

【請求項 1 5】 前記合計対戦スコア格納部には、前記部門別対戦スコア格納部に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるようにした合計対戦スコア格納フィールドを構成したことを特徴とする請求項 7 又は 8 記載の情報処理装置。

【請求項 1 6】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するためのステップと、登録された前記利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応した課題を達成させるためのステップと、所定の課題を達成した利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるためのステップと、を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 1 7】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するためのステップと、登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるためのステップと、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えるためのステップと、前記課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲームステップと、を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 1 8】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者に会社又は賞品を選択させるためのステップと、会社又は賞品を選択した利用者を、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲームステップと、を備え、前記ゲームステップにおいて、前記利用者が選択した会

社又は賞品に関する標章を、前記ゲームの画面中に表示することを特徴とする情報処理方法。

【請求項 1 9】 複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理方法において、前記端末を通じて各利用者に、実在の野球選手を、シミュレーション用野球チームを構成する各登録選手として起用ポジション及び起用優先順位に対応させて登録及び変更させるステップと、

前記各登録選手について試合日ごとの実際の成績を入力するステップと、前記各チームの各登録選手について、対応する前記起用ポジション及び起用優先順位にしたがって、前記実際の成績を所定のチーム最低規定打数及びチーム最低規定投球回数に達するまで加算するステップを含む処理により、チーム間の対戦結果を計算するステップと、を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 2 0】 人の属性を登録するための画面を通信端末に表示するステップと、登録された前記属性に対応したアンケートへの回答用画面、又は、登録された前記属性に対応した広告を含む画面のうち少なくとも一方を前記端末に表示するステップと、前記アンケートへの回答又は広告のうち少なくとも一方に対応付けられたポイントが所定の基準を満たした場合に、ゲームのプレイ用画面を前記端末に表示するステップと、を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 2 1】 コンピュータを制御することにより情報を処理する情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体において、そのソフトウェアは前記コンピュータに、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性の登録を受け付けさせ、登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させ、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えさせ、

所定の課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させることを特徴とする情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体。

【請求項 2 2】 所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録するための手段と、登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるための手段と、を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項 2 3】 所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録するた

めのステップと、  
登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるためのステップと、  
を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 24】 コンピュータを制御することで情報を処理する情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体において、  
そのソフトウェアは前記コンピュータに、  
所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録させ、  
登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させることを特徴とする情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、情報処理の技術の改良に関するもので、顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低コストに行うようにしたものである。

【0002】

【従来の技術】近年、デジタル通信技術の発達に伴い、インターネットなどの通信ネットワークが広く普及しつつある。特にインターネットは、広範囲かつ双方向の通信ネットワークであり、多数の人々の興味を引く様々な娯楽的コンテンツ（情報内容）や実用的コンテンツなどを提供したり、多数の人々の間で電子メールやニュースグループなどの情報交換手段を提供する効果的な手段となっている。このため、インターネットについては、その重要性と普及範囲は爆発的に増大しており、近い将来の基幹的情報システム基盤としての役割が期待されている。

【0003】また、インターネットは、このような重要性や様々なコンテンツなどに関連して、アンケート調査や広告といったマーケティングの手段として、広く活用されるようになってきている。

【0004】ところで、従来のアンケート調査では、調査目的の設定、質問方法の作成や調査対象となるグループの特定を行い、そのようなグループの中から適当と思われるサンプル集団を対象として選び、そのサンプルを景品などの報酬により動機付けすることによりアンケートの回答をしてもらい、グループとしての平均値または平均的意見を分析し商品開発などに役立てていた。また、従来の広告の場合も、対象となるグループを特定し、その平均的思考を刺激したり、興味を引いたり、影響を与えるような広告を作成し、提示していた。

【0005】このような従来のアンケートや広告の手法は、いわゆるマス・マーケティングに対応したものであり、顧客を「面」つまり「群」として捉え、その群の平均的意見を基に製品・サービスなどの開発を行ったり、広告を提示したりするものであった。なお、アンケート

及び広告を以下「マーケティング」と総称する。

【0006】ところで、多数の人々の興味を引く娯楽としては、テレビゲーム機などを含む各種のゲームが人気を呼んでおり、とりわけ野球ゲームは、熱狂的野球ファンが多いこともあって、デジタル技術の発達以前から現在に至るまで、不動の人気を誇っている。

【0007】従来の野球ゲームは、ゲームボード上でゲームプレーヤー自身が野球選手となり、サイコロを振りその出目により勝敗を競ったり、ゲームボード上又はテレビゲーム機のソフトウェアに組み込まれた実在する野球選手の選手名、キャラクターや各選手の過去の成績などを使って、CRTスクリーンなどの表示装置（ディスプレイ）上で、実際に球を投げたり、打ったりして勝敗を競うゲームであった。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記のような従来技術には次のような問題点があった。まず、最近の市場は商品又はサービスの飽和状態にあり、それら自身での差別化を図るためには、上記のような従来のマーケティングの技術では効果が不十分であった。

【0009】すなわち、商品やサービスがある程度行き渡り成熟した経済環境のもとでは、戦後復興期や経済発展途上とは異なり提供すれば売れるわけではない。このため、真に需要者の役に立ち売上や利益を伸ばすためには、何らかの共通属性を持つ特定の顧客層から確実に必要とされるような特色ある商品やサービスを提供し、他との差別化を図ることが必要不可欠である。

【0010】しかしながら、上記のようなマーケティングの技術では、顧客グループを大衆（マス）として捉え、それらの平均値としての意見や興味に基づいたものであったため、差別化を行うために特定の顧客層のデータを得ることは困難であった。同様に、従来の広告の手法では、平均値を基に制作した広告の提示を行うことになるため、広告のターゲットとなる需要者層を絞り込むことが困難で、他社製品と差別化された特徴をアピールするにも、強調すべきポイントやその表現の仕方などが決定しにくいなどの問題があった。

【0011】また、上記のような従来のマーケティングの技術では、顧客に、アンケートや広告閲覧に協力してもらうためのコストが大きいという問題点があった。すなわち、アンケート実施において重要点の1つは、サンプルとなる顧客をアンケートに回答させるための動機付けであり、回答者側にとっては、回答で得られる報酬の魅力度が最も重要な要素である。このため、より多くの顧客に、より高い頻度でアンケートにきちんと回答してもらうためには、この報酬の魅力度を向上させることが最も効果的である。

【0012】この点は、広告を閲覧してもらうための動機付けの点でも同様であり、実用的情報と広告を一体化したり、広告内で景品無料贈呈を訴えかけたり、といっ

10

20

30

40

50



た手法は従来から用いられていた。また、アンケートや広告閲覧に対しインターネット無料接続サービスなどを提供する例も知られている。

【0013】ところで、マーケティングにおけるこのような報酬のコストは、アンケートや広告の実施コストに直接反映されるものであり、上記に例示したような直接的報酬に依存するとコストの増大を招く。一方、コスト削減のため回答者の中から機械的な抽選で少数の者だけに景品を与えるような手法では、たいてい当たらないと顧客が考える結果、マーケティングに対する反応は不十分になりがちである。

【0014】以上のように、従来は、顧客の共通ニーズではなく特定の顧客層のニーズを分析するために顧客の属性に基づいてカスタム化されたアンケートを実施したり、顧客の属性に基づいた広告を提示し、さらに対象となるサンプルを動機づけすることを経済的に行うことができる技術は存在しなかった。

【0015】また、従来の野球ゲームは、実際の野球試合とは無関係に、あくまでもそのゲームを行うゲームプレイヤー本人が野球選手になりかわってプレイし、勝敗を決していた。このため、ゲームの成績はあくまでもそのゲームプレイヤーが出した架空のもので、現実の野球試合とは関連性が低く現実味に欠けるもので、野球ファンには物足りないものであった。このため、1億総監督といわれる昨今の熱狂的野球ファンにとって、より高度で実戦性の高い野球ゲームに関する技術が潜在的に待望されていた。

【0016】本発明は、上記のような従来技術の問題点を解決するために提案されたもので、その目的は顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低コストに行う情報処理の技術すなわち情報処理装置及び方法並びに情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体を提供することである。本発明の他の目的は、より高度で実戦性の高い野球ゲームを実現する情報処理の技術を提供することである。

#### 【課題を解決するための手段】

【0017】上記の目的を達成するため、請求項1の情報処理装置は、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するための手段と、登録された前記利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応した課題を達成させるための手段と、所定の課題を達成した利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるための手段と、を備えたことを特徴とする。請求項16の情報処理方法は、請求項1の発明を方法という見方から捉えたもので、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するためのステップと、登録された前記利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応した課題を達成させるためのステップと、所定の課題を達成した利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるため

のステップと、を含むことを特徴とする。請求項2の発明は、請求項1記載の情報処理装置において、前記競技において予め決められた条件を達成した利用者に対して、報酬を与える処理を行う手段を備えたことを特徴とする。請求項3の情報処理装置は、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するための手段と、登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるための手段と、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えるための手段と、前記課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段と、を備えたことを特徴とする。請求項17の情報処理方法は、請求項3の発明を方法という見方から捉えたもので、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するためのステップと、登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるためのステップと、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えるためのステップと、前記課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲームステップと、を含むことを特徴とする。請求項21の発明は、請求項3、17の発明を、コンピュータのソフトウェアを記録した機械読取可能な記録媒体という見方から捉えたもので、コンピュータを制御することにより情報を処理する情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体において、そのソフトウェアは前記コンピュータに、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性の登録を受け付けさせ、登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させ、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えさせ、所定の課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させることを特徴とする。本発明では、利用者の属性に応じたアンケートへの回答や広告閲覧を条件に、その報酬として利用者をゲームなどの競技に参加させることにより、多数の顧客に対し、顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低コストで実施することが可能となる。特に、請求項2の発明では、優勝者などに報酬を与える処理、例えば賞品の発送、次回以降のゲームへの参加権の付与、電子マネーの送付などを自動的に行うことにより省力化が図られる。

【0018】請求項4の情報処理装置は、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者に会社又は

賞品を選択させるための手段と、会社又は賞品を選択した利用者を、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段と、を備え、前記ゲーム手段は、前記利用者が選択した会社又は賞品に関する標章を、前記ゲームの画面中に表示するように構成されたことを特徴とする。請求項 18 の情報処理方法は、請求項 4 の発明を方法という見方から捉えたもので、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者に会社又は賞品を選択させるためのステップと、会社又は賞品を選択した利用者を、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲームステップと、を備え、前記ゲームステップにおいて、前記利用者が選択した会社又は賞品に関する標章を、前記ゲームの画面中に表示することを特徴とする。請求項 4、18 の発明では、利用者が選択した会社又は賞品のマークを、いわばスポンサーのマークのようにゲームの画面中に表示することにより、低コストで優れた広告効果が得られる。

【0019】請求項 5 の発明は、複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、前記端末を通じて各利用者に、実在の野球選手を、シミュレーション用野球チームを構成する各登録選手として起用ポジション及び起用優先順位に対応させて登録及び変更させる手段と、前記各登録選手について試合日ごとの実際の成績を入力する手段と、前記各チームの各登録選手について、対応する前記起用ポジション及び起用優先順位にしたがって、前記実際の成績を所定のチーム最低規定打数及びチーム最低規定投球回数に達するまで加算するステップを含む処理により、チーム間の対戦結果を計算する手段と、を備えたことを特徴とする。請求項 19 の発明は、請求項 5 の発明を方法という見方から捉えたもので、複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理方法において、前記端末を通じて各利用者に、実在の野球選手を、シミュレーション用野球チームを構成する各登録選手として起用ポジション及び起用優先順位に対応させて登録及び変更させるステップと、前記各登録選手について試合日ごとの実際の成績を入力するステップと、前記各チームの各登録選手について、対応する前記起用ポジション及び起用優先順位にしたがって、前記実際の成績を所定のチーム最低規定打数及びチーム最低規定投球回数に達するまで加算するステップを含む処理により、チーム間の対戦結果を計算するステップと、を含むことを特徴とする。特に、請求項 5、19 の発明では、選手の起用ポジションや優先順位を毎日変更可能にすることで、いかにしてチーム成績を高くするかについて、各利用者が自由な個性的采配を振るってゲームを楽しむことができる。また、不特定多数のチームの優劣をチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数という同じ条件下で比べることにより、シミュレーションにおける公平な対戦が可能となる。なお、選手の攻撃や投球などの成績から、チー

ム成績や対戦結果を計算する順序やアルゴリズムは自由であるが、典型的には、部門別、日付別、通算、合算などを適宜組合せた順序で、集計や、スコアと順位・順位とスコアの変換などを行う。また、各選手に関する実際の成績の入力は、例えば、テキスト形式などのデータファイルとして、インターネットなどのネットワーク経由で取り込むこともできる。

【0020】請求項 20 の情報処理方法は、人の属性を登録するための画面を通信端末に表示するステップと、登録された前記属性に対応したアンケートへの回答用画面、又は、登録された前記属性に対応した広告を含む画面のうち少なくとも一方を前記端末に表示するステップと、前記アンケートへの回答又は広告のうち少なくとも一方に対応付けられたポイントが所定の基準を満たした場合に、ゲームのプレイ用画面を前記端末に表示するステップと、を含むことを特徴とする。請求項 20 の発明は、本発明を端末側画面表示内容の点から捉えたもので、この場合、サーバの設置場所が国外であっても、端末での画面表示の組合せのみで本発明の国内における実施の態様となる。

【0021】請求項 6 の発明は、複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ実在する野球選手の中から、ゲームプレーヤーによって任意に選出された登録選手を記録し、記録された前記各登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、及び複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと記録し、ゲームプレーヤーによって選出された各登録選手ごとに、所定の試合日ごとに、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、それぞれ登録選手別の個別成績として記録し、これらの選手成績を部門別に合計した日付別チーム成績、日付別チーム成績を部門別ごと複数試合にわたって通算した通算チーム成績、通算チーム成績に基づいた部門別チーム対戦成績、のうち少なくとも1つの集計を経て、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームを比較するように構成されたことを特徴とする。

【0022】また、本発明において実行される野球監督シミュレーションゲームでは、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ登録選手ごと格納できるように構成された



登録選手格納部をもち、この登録選手格納部に、実在する野球選手の中から、ゲームプレーヤーによって任意に選出された登録選手を記録できるようにした登録選手記録部と、登録選手ごと格納できるように構成された前記登録選手格納部にそれぞれ対応して構成され、この登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、1名の指名打者の記述、複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと格納できるように構成された日付別起用選手格納部と、この日付別起用選手格納部にそれぞれ対応して構成され、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防衛用選手としての投手の投球成績を、それぞれ登録選手別の個別成績として格納できるように構成された日付別選手成績格納部と、これらの選手成績を部門別に合計したチーム成績を格納できるように構成された日付別チーム成績格納部とをもち、この日付別選手成績格納部にゲームプレーヤーによって起用された実在する登録選手の所定の試合日ごとの実際の成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、記録できるようにすると共に前記日付別チーム成績格納部に日付別チーム成績を記録できるようにした日付別成績記録部と、前記日付別チーム成績格納部に格納される所定の試合日ごとの部門別の日付別チーム成績を、日付順に順次並列格納できるように構成された日付別チーム成績並列格納部と、該日付別チーム成績並列格納部に順次並列格納された部門別の日付別チーム成績を部門別ごと通算した通算チーム成績を格納できるように構成された通算チーム成績格納部とを、もつ通算チーム成績記録部と、前記通算チーム成績格納部に記録された通算チーム成績に基づいて、部門別に計算されたチーム対戦成績を格納できるように構成された部門別チーム対戦成績格納部に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるように構成された部門別対戦スコア格納部と、この部門別対戦スコア格納部に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるように構成された合計対戦スコア格納部、をもつ対戦成績記録部を、記録格納データベースに構成した。本発明によれば、ゲームプレーヤーが監督の立場に立って、監督の立場からどの選手を起用することが最強のチームを作れるかという、監督としての分析能力や采配力を競う野球シミュレーションゲームを家庭で気軽に行え、その起用した選手とその成績をリアルタイムで使用することで実際の監督に近い、より高度で実戦性の高い野球シミュレーションゲームを行うための野球監督シミュレーションゲームを提供することができる。本発明で提供するこの野球シミュレーションゲームは、1億総監督といわれる熱狂的野球ファンに対し

て、監督としての立場から実際の選手とその成績をリアルタイムで使用し競うものであり、野球ファンにとって待望のものと言える。

【0023】また、本発明によれば、上記の野球シミュレーションゲームを行うにあたり、毎日変更する起用選手の成績を記録したり集計したりすることはとても複雑で面倒であることから、これを効率的且つ容易に行える技術を提供することができる。

【0024】そして、前記登録選手記録部の登録選手格納部には、内野手、外野手、捕手、投手の表示によって区分けされた登録選手名格納フィールドと、当該選手の所属球団名格納フィールドをそれぞれ構成した。この登録選手格納部には、前記したように、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防衛用選手を登録する。例えば、攻撃用選手として、内野手8人、外野手6人、捕手2人と、防衛用選手として投手14人の合計30人を登録する。

【0025】また、前記日付別成績記録部の日付別起用選手格納部には、所定の試合日を格納する日付格納フィールドと、登録選手の中から所定の試合日ごと選出されるポジション名や起用順位を格納できるようにした日付別起用選手格納フィールドを、それぞれ構成した。この日付別起用選手格納部には、ゲームプレーヤーによって、前記攻撃用選手として内野手、外野手、捕手の各守備枠別に登録された登録選手の中から、内野手4人（ファースト、セカンド、ショート、サード）、外野手3人（ライト、センター、レフト）及び捕手1人の各守備枠別に8つの守備ポジションを与えられるレギュラー選手8名を選出し、選出されたレギュラー選手8名の各守備ポジション名を格納し、選出された前記レギュラー選手8名以外の前記攻撃用選手の中から守備枠に関係なく選出された1名の指名打者を格納し、前記レギュラー選手8名と指名打者1名の合計9名をレギュラー打者とし、前記レギュラー打者として選ばれなかった残りの攻撃用選手を代打とし、登録された複数の投手は全員をレギュラー投手とし、この代打と投手の各起用順位をそれぞれ格納するようにした。

【0026】また、前記日付別成績記録部の日付別選手成績格納部には、打者の個別成績である、打数、安打数、四球数、死球数、犠飛数、得点数、打点数、盗塁数、本塁打数と、投手の個別成績である、投球回数、自責点数、三振奪取数、勝ち星数及びホールド・セーブ数、完投数、完封数、をそれぞれ格納できるようにした日付別選手成績格納フィールドを構成すると共に、前記日付別チーム成績格納部には、これらの選手別の個別成績を部門別に1チームで合計したチーム個別成績を格納できるようにした日付別チーム成績格納フィールドを、それぞれ構成した。そして、前記日付別選手成績格納フ

ィールド内に、起用された選手の実際の試合の成績データを基にして、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、起用された選手の成績を記録する。そして、シミュレーションを正確且つ公平に行うために、例えば、1試合のチーム最低規定打数を30打数、チーム最低規定投球回数を9回とし、レギュラー打者の打撃成績は必ず使用し、それでも規定打数に満たない場合には代打の打撃成績を合計打数が30打数又はそれ以上になるまで起用順位順に加算し、投手の投球成績も起用順位順に9回又はそれ以上になるまで加算する。前記日付別チーム成績格納フィールドは、前記日付別選手成績格納フィールドの下方(表形式のデータ構造において行又は列の番号が大きい方向をいう。本出願の他の箇所において同じであるが、データ構造は上下左右逆転したり複数に分割して構成することもできる。)に各個別成績の格納フィールドとを整合させた状態で配設されている。前記日付別選手成績格納フィールドに記録された打数や安打数などの各個別データを加算することにより、前記日付別チーム成績格納フィールド内にその日のチーム成績を容易に計算し、集計できる。

【0027】また、前記通算チーム成績記録部の前記日付別チーム成績並列格納部には、前記日付別チーム成績格納部に格納される所定の試合日ごとの日付別チーム成績を、日付順に上下に順次並列格納できるようにした日付並列格納フィールドと日付別チーム成績並列格納フィールドを構成し、前記通算チーム成績格納部には、前記日付別チーム成績並列格納フィールドの下方に前記日付別チーム成績並列格納フィールドと整合させて形成された通算チーム成績格納フィールドを、それぞれ構成した。

【0028】また、前記部門別チーム対戦成績格納部には、チーム通算打率、チーム通算出塁率、チーム通算得点数、チーム通算打点数、チーム通算盗塁数、チーム通算本塁打数、チーム通算防御率、チーム通算三振数、チーム通算勝ち星数及びホールド・セーブ数、チーム通算完投数、チーム通算完封数の11部門をそれぞれ格納できるようにした部門別チーム対戦成績格納フィールドを構成した。なお、前記通算チーム成績格納部と前記部門別チーム対戦成績格納部の近くには、前記チーム通算打率、チーム通算出塁率、チーム通算防御率を計算するために用いる、打率、出塁率、防御率の各率計算公式を表示した。

【0029】また、前記部門別対戦スコア格納部には、前記部門別チーム対戦成績格納部に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレイヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるようにした部門別対戦スコア格納フィールドを構成した。

【0030】また、前記合計対戦スコア格納部には、前

記部門別対戦スコア格納部に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるようにした合計対戦スコア格納フィールドを構成した。

【0031】請求項22の情報処理装置は、所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録するための手段と、登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるための手段と、を備えたことを特徴とする。請求項23の情報処理方法は、請求項22の発明を方法という見方から捉えたもので、所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録するためのステップと、登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるためのステップと、を含むことを特徴とする。請求項24のは発明は、請求項22、23の発明を、コンピュータのソフトウェアを記録した記録媒体という見方から捉えたもので、コンピュータを制御することで情報を処理する情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体において、そのソフトウェアは前記コンピュータに、所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録させ、登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させることを特徴とする。請求項22～24の発明では、キャンペーン商品など所定の商品を購入した利用者については、アンケートへの回答や広告閲覧をしなくともゲームなどの競技に参加させることにより、販売促進などのマーケティングを優れた効率で実施することができる。

#### 【0032】

【発明の実施の形態】次に、本発明に関する複数の実施の形態(実施形態と呼ぶ)について、図面を参照して具体的に説明する。なお、各実施形態は、典型的には、コンピュータをソフトウェアで制御することによって実現される。この場合のソフトウェアについては、従来技術と共通の部分については従来技術も適用され、また、コンピュータのハードウェアを物理的に活用することで本発明の作用・効果を実現するものである。

【0033】但し、ハードウェアやソフトウェアの具体的な実現態様やソフトウェアで処理する範囲などは色々考えられ、例えば、そのようなソフトウェアを記録したコンピュータ読取可能な記憶媒体は、単独でも本発明の実施態様である。このため、本発明や実施形態については、それらの各機能に対応する仮想的回路ブロックを用いて説明する。また、各実施形態に関する説明及び図において、それ以前の説明又は図に登場した部分については、例えば同じ符号をつけ、説明は省略する。

#### 【0034】〔1. 第1実施形態〕

〔1-1. 第1実施形態の構成〕まず、第1実施形態は、本発明の情報処理装置(請求項1, 2, 3, 5)及びその上で実行される情報処理方法(請求項16, 17, 19, 20)に関するもので、これらを実現するた

10

20

30

40

50

めの上記のようなソフトウェアを記録した記録媒体（請求項 21）として把握することもできる。

【0035】このような第1実施形態における情報処理装置（本装置と呼ぶ）の構成を図1の機能ブロック図に示す。すなわち、本装置は、通信手段であるインターネットiを通じて、利用者（顧客とも呼ぶ）の通信端末Tと接続されるもので、典型的には、CGI機能を備えたHTTPサーバ（いわゆるWebサーバ）などとして、又は、そのようなWebサーバと連携する別のサーバなどとして実現される。

【0036】一方、通信端末Tの典型は、ブラウザ・ソフトウェアを備えたパーソナルコンピュータや家庭用ビデオゲーム機などであり、インターネットサービスプロバイダ（ISP）へのダイヤルアップ接続や常時接続などによりインターネットiへのIP接続が可能なものである。また、通信端末Tとしては、ポケットボードや携帯電話などの携帯用端末や、通信衛星を利用したものなどを利用することも当然可能である。

【0037】このような構成により、情報処理装置Sは、通信端末Tから送られる情報に応じて、HTML、画像ファイル、スクリプトなどのWebページデータを通信端末Tに送信することで、以下に説明する各部による所望の画面表示を通信端末Tの表示装置上に行うことができる。

【0038】すなわち、情報処理装置Sは、まず、ホームページ管理部Wと、会員管理部101と、アンケート・広告提示部102と、アンケート・広告集計部103と、ポイント管理部104と、ゲーム実行部105と、を備えている。このうちホームページ管理部Wは、Webサーバの機能を果たすプロセスやタスク、又はWebサーバと連携するプロセスやタスクなどである。

【0039】また、会員管理部101は、インターネットiにより接続される端末Tを通じて、会員となる利用者とその属性を登録するための手段であり、会員の氏名・住所等の顧客情報や各種属性（以下属性と呼ぶ）を管理するものである。

【0040】また、アンケート・広告提示部102は、登録された前記利用者に対して、端末Tを通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、及び、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるための手段である。また、アンケート・広告集計部103は、これらアンケートや広告の結果を集計する手段である。また、ポイント管理部104は、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与える手段である。また、ゲーム実行部105は、課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じて競技ここではゲームに参加させるための手段である。

【0041】このうち特にゲーム実行部105は、複数の端末Tを通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させ

るもので、チーム管理部51と、選手管理部52と、成績データ入力部53と、選手成績管理部54と、を備えている。

【0042】このうちチーム管理部51は、端末Tを通じて各利用者に、実在の野球選手を、シミュレーション用野球チームを構成する各登録選手として起用ポジション及び起用優先順位に対応させて登録させ及び変更させるための手段である。また、選手管理部52は、登録選手として利用可能な選手の例えば氏名、所属球団名、顔写真といった選手情報について、例えば情報処理装置Sの管理者が追加・修正・削除などの処理を行うための手段であり、これら各選手情報の集合は選手名簿と呼ばれ、予め選手情報ファイル65に登録されている。

【0043】また、成績データ入力部53は、前記各登録選手について試合日ごとの実際の成績を入力する手段である。また、選手成績管理部54は、前記各チームの各登録選手について、対応する前記起用ポジション及び起用優先順位にしたがって、前記実際の成績を所定のチーム最低規定打数及びチーム最低規定投球回数に達するまで加算するステップを含む処理により、チーム間の対戦結果を計算する手段である。

【0044】〔1-2. 第1実施形態の作用〕上記のように構成された第1実施形態は、次のように作用する。なお、図2は、第1実施形態における処理手順を示すフローチャートである。

【0045】〔1-2-1. 作用の概略〕第1実施形態では、インターネットなどの通信媒体を利用したゲームを開催することで、広い地域から、不特定多数の参加者すなわち顧客を集め、顧客の属性、アンケート回答や広告閲覧の結果などを記録するデータベースを、容易かつ効果的に構築することができる。ここで、第1実施形態において、アンケート回答や広告閲覧に対する報酬は、ゲームへの参加権と優秀者への賞品である。

【0046】なお、報酬として第1実施形態ではゲームを例示するが、報酬は、一定期間を要するゲームやコンテストなどの競技であって、競技への参加や、開催期間途中において戦略の変更や意思決定などプレーヤーの行動や関与が必要となるものであれば、内容は自由である。

【0047】すなわち、ゲームへの参加をする時は勿論のこと、戦略の変更等を行う場合も、必ずアンケートへの回答や広告の閲覧といった課題の達成が必要となり、又は予めそのような課題を達成してポイントをためておくことが必要であることから、そのような課題の達成への利用者の協力を確実に得ることが可能となる。なお、典型的には、このゲームの結果に応じて報酬である賞品を参加者に与えるが、人気キャラクタの登場するゲームなど競技自体が十分魅力的な場合は、賞品は必須ではない。

【0048】特に、第1実施形態では、ホームページ管

理部Wがインターネットによる通信の窓口となることで、リアルタイムに会員登録の受付、ゲームに関する参加や変更などの操作、結果の発表といった利用者とのやり取りを行うことができる。このため、顧客は、24時間いつでも所定のホームページにアクセスするだけで、チーム登録や結果参照が行える。

【0049】〔1-2-2. 会員登録〕第1実施形態において、上記のゲームに参加したい顧客は、まず、会員管理部101の作用により、個人の情報の提供を含む会員登録を行う必要がある(ステップ2, 3)。この会員登録では、通信端末Tとインターネットiを介して、所定のウェブページとして構成される会員登録画面にアクセスし、登録に必要な氏名、住所、年齢、性別、職業、年収、趣味などの属性を送信し、送信された各属性は会員データベース61(図1)に蓄積される。登録後、ゲームへの参加や戦略の決定するときのログイン(ステップ2)に必要な会員番号とパスワードが発行され、書面またはEメールなどにより顧客に伝達される。

【0050】人は多種多様の属性を持っているが、その多種多様の属性をこのように事前にデータベース化し、検索できるようにすることで、アンケートや広告の対象とすべきサンプルの絞り込みを正確に行うことが可能となる。また、同じ人であっても、その多種多様な属性に基づいて、違った切り口から分類したり検索し、異なった趣旨のサンプルとして利用することにより、マーケティングごとに新たなサンプルを収集する手間を省くことも可能である。なお、図3は、第1実施形態において、情報処理装置Sの会員管理部101の作用を実現するCPUにより、会員登録が行われる様子を示す概念図である。

【0051】〔1-2-3. 会員番号の特徴〕上記のような会員登録で発行される会員番号の形式は自由であるが、一例として、各会員の属性をプログラムにより処理し、種別などの属性を表す識別コードに変換して、会員番号の各桁に埋め込むことも考えられる。このようにすれば、その会員番号自体が顧客の属性を多く含むことになるので、会員番号から属性を検索する処理を省略したり簡易化することが可能となる。

【0052】この場合、会員番号の桁ごとに属性を表示させるルールは予め設定しておくが、例えば、

(1) まず、住所について、都道府県単位のコード番号を数字で表し、例えば東京を「1」のように表し、続く桁でより小さな行政区域を表し、例えば中央区を「A」などとする。

(2) また、年齢について10代なら「1」、20代なら「2」のように区分をコード番号化する。

(3) また、性別について、さらに続く会員番号の部分で、男性は「M」(Male)で始まり、女性は「F」(Female)で始まるようにする。

(4) また、職業について、公務員なら「K」、自営業

なら「J」、会社員なら「C」、などのようにあらかじめ規則性を定めておけばよい。

【0053】この例にしたがえば、例えば、東京中央区在住の25歳の男性で、職業は公務員の場合、会員番号は「1A2MK」で始まることになる。もちろん、この他に、会員番号は属性を反映させずに登録順などに基づいて通常通り発行し、属性は、会員データベース61に格納しておいたものから、会員番号に基づいて引き出してもよい。

10 【0054】〔1-2-4. 属性に基づいたアンケートや広告〕このように登録された会員がゲームに参加するための条件としては、アンケートへの回答や広告の閲覧が必要となるが(ステップ4)、これらアンケートや広告は、アンケート・広告提示部102の作用により、個々の顧客ごとの属性に合わせて実施される(ステップ5)。

20 【0055】すなわち、単純な例としては、年齢層別や職業別など、属性別のアンケートや広告を実施することが可能であるが、さらに、登録された複数の異なる属性に基づく分析と選別などにより、個々の利用者に合わせて内容が最適化された、いわゆるワン・トゥ・ワンのアンケートや広告提示を実施することも可能である。ここで、図4は、第1実施形態においてCPUにより実現される会員管理部101及びアンケート・広告提示部102の作用により、ログインした会員の属性に応じたアンケートや広告の提示が行われる様子を示す概念図である。

30 【0056】このような顧客の属性にあったアンケートや広告を実現するには、例えば、アンケートや広告の構成単位である最小のユニットを単位としてアンケート・広告素材データベース62(図1)に予め用意し、顧客の属性や上記のような先行質問をもとにそれらを組み合わせることでカスタム化されたアンケートや広告として完成させ、自動的に提示すればよい。

40 【0057】この場合、構成単位となるユニットの例は、アンケートについては例えば回答用画面を構成する質問文、選択肢を選ぶためのドロップボックス、テキスト記入欄などが考えられ、また、広告については例えば広告画面用のHTML、画像ファイルなどを含むWebページデータなどが考えられる。また、属性に合致するアンケート内容や広告の一覧を、文字列や画像で予め表示し、利用者に興味あるものを選択させてもよい。ここで、図5は、第1実施形態において、利用者の属性ごとに対応して異なったアンケートや広告が適用される様子を示す概念図である。

50 【0058】なお、構成単位となるこのような各ユニットや、ユニット同士を組合せてアンケートや広告を完成させる機能は、例えばゲームプログラムと一体化したクライアント・ソフトウェアとして利用者の通信端末Tにダウンロードさせるようにしてもよい。

【0059】また、図6は、第1実施形態において、登録してある会員の属性にあったアンケートや広告のユニットを組み合わせる例を概念的に示すもので、例えば、顧客が「10代」で「会社員」の場合、一例として、

「10代」である点に対応して「ボディボード」に関するマーケティング、「会社員」である点に対応して「転職」に関するマーケティングが組み合わせられ、実施される。

【0060】また、図7の概念図に示すように、最初に何問かを先行質問として行い、その結果よりさらに顧客の属性を絞り込み、アンケート又は広告を作成したり提示することもできる。もちろん、この先行質問と先行質問を元に作成される質問は、回答者の属性をもとに作成されている。同様に、1つの質問の回答に応じて、それに続く次の1つの質問を提示してもよい。

【0061】このように、第1実施形態におけるアンケートや広告は、属性で選別した利用者群を対象とすることで、正確かつ効果的に行うことが可能である。また、上記のように会員番号自体に属性を埋め込んである場合は、アンケート・広告提示部102は、会員がそのような会員番号でログインした時点でその属性を判別し、実施依頼者から指定された属性と一致するアンケートや広告を所定のメモリ領域に記憶させ、利用者の選択に応じて迅速に画面表示できるようにしてもよい。

【0062】その後、アンケートや広告の結果は集計され、アンケート・広告結果データベース63に格納され、アンケートや広告の注文主に提供される。なお、アンケートの結果としては、個々のアンケート回答内容の他、選択肢ごとの割合などが考えられる。また、広告の結果としては、一覧画面で広告がクリックされ表示された回数などのデータの他、どのような属性の利用者がその広告に興味を持って閲覧したか、さらに、その広告画面上で、広告依頼者のドメイン内のページへのリンクがクリックされたかどうかなども考えられる。

【0063】〔1-2-5. ポイントの付与〕属性を登録した会員が、上記のようなアンケートへの回答、広告閲覧などの課題を達成すると、ポイント管理部104が、それに対応するポイントを会員に与える（ステップ6）。すなわち、ポイントを付与された会員は、ポイント残高を使ってゲームへの参加すなわち新規参加や、途中での戦略変更などの働き掛けを行うことができる。すなわち、付与されているポイントが十分あり、所定の基準値を超えていれば（ステップ7）、ゲーム実行部105の作用により、ゲームに参加することができ（ステップ10）、ゲーム参加に要するポイントはポイント残高から差し引かれる（ステップ9）。

【0064】なお、図8は、第1実施形態において、アンケート・広告提示部102やポイント管理部104などの作用により、アンケートに回答した利用者が、付与されたポイントによりゲームへの参加や途中での戦略な

どの変更を許可される様子を示す概念図である。

【0065】ここで、アンケート及び広告には、その難易度や手間のかかる程度などに応じてポイントを決めておき、例えば手間がかかるものについては高いポイント、そうでないものにはそれよりも低いポイントを与えることにより、各アンケート及び広告に対して利用者の協力を適切に分配することができる。この場合、例えば、あるゲームに参加するためには10ポイント必要な場合、1回5ポイントのアンケートを2つ回答する必要がある。

【0066】付与されたポイントは、専用のデータベースやファイルなどに記録しておくことも可能であるが、利用者に1対1に対応する点では、属性に準じて会員データベース61に記録しておくことが効率的と考えられる（図1）。また、典型的には、ゲームへの参加や戦略変更などを行う際、事前にアンケートへの回答や広告の閲覧が必要となるが、時間があるときや気が向いたときなどにまとめていくつものアンケートへの回答や広告閲覧をしておき、ポイントを溜めてけるようにすることはもちろん差し支えない。

【0067】また、図2に破線で示すように、アンケートへの回答や広告の閲覧を行うたびにゲームへの参加を認めるような実施形態も可能である。

【0068】〔1-2-6. ゲームの例〕次に、会員がゲーム実行部105の作用で参加するゲームの一例として、本発明に特に適したゲームの一例を示す。ここで、アンケート回答や広告閲覧に対する報酬の一部をなす競技は、ゲームには限定されず、従来のような簡単な懸賞などでもよいが、できれば毎日のプレーヤーによる積極的な関与や行動が結果に大きく影響を与える性質のものが望ましい。

【0069】以下の例は、野球シミュレーションゲームであり、自分が監督の立場に立ち、実在の野球選手の中から、自分が登録・起用したい選手を選んで架空のチームを作成・登録するものである。この例では、チーム管理部51の作用により、チームの新規登録、選手の登録や変更を行う。例えば、チーム作成（チーム編成とも呼ぶ）では、所定のルールに従い、予め用意された選手名簿の中から有能だと思われる選手を自チームの選手をして登録し、その起用ポジションと優先順位を入力する。

【0070】このとき、採用可能な選手の氏名等の選手情報は、選手情報ファイル65から読み出される。また、チームごとのチーム名、登録選手やその起用に関する情報などはチーム情報と呼ばれ、チーム情報ファイル66に記録されたうえ、チーム管理部51、選手管理部52、選手成績管理部54が互いに連動することにより管理される。なお、図9は、第1実施形態において、チーム管理部51などの作用により、顧客が選手登録をすることでチームを編成する様子を示す概念図である。

【0071】すなわち、チームを構成する各登録選手の



起用ポジションや優先順位などは、チーム管理部 51 の作用により毎日変える事ができ、一方、成績データ入力部 53 及び選手成績管理部 54 の作用により、各登録選手に対応する実在の選手が現実の試合で出す成績をチームの成績に反映させるので、各利用者は、いかにしてチーム成績を高くするかを競うことになる。なお、図 10 は、第 1 実施形態において、チーム管理部 51 などの作用により、顧客が選手変更をすることでチームを再編成する様子を示す概念図であり、図 11 は、選手が変更された場合の通算成績の計算を示す概念図である。

【0072】このため、プレーヤーは、毎日刻々と変わる実在の選手の調子を考え、例えば次の試合までにその起用を考えなければならない。この起用を有効に行うことがこのゲームに勝つ重要なポイントであるので、参加者は選手変更を行うが、この時にアンケートや広告の閲覧、又はそれらにより予め溜めておいたポイントが必要となる。

【0073】また、チーム情報については、会員管理部 101 とチーム管理部 51 とが連動することにより、ある会員番号から対応するチームを検索したり、チームから対応する会員番号を検索するなど、双方向から関連情報の検索が可能である。

【0074】また、試合が開始されると、成績データ入力部 53 は、開催日から選手名簿に登録されている各選手について、毎日の実際の成績を入力する。この入力には、例えば情報処理装置 S の管理者が手作業などで行ってもよいが、外部から例えばテキスト形式や表計算形式などのデータファイルを、例えばインターネット経由で情報処理装置 S に取り込むことで入力することも可能である。

【0075】すると、選手成績管理部 54 は、このような実際の選手成績を、各参加チームの登録選手のポジションや起用順位を基準に、チーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数になるまで加算することで、例えばチームのチーム通算打率など各チームの 11 部門の部門別チーム対戦成績などを計算し、各部門ごとに全チームを比べ、部門別対戦スコアを与える。

【0076】すなわち、攻撃用選手は 4 人の内野手、3 人の外野手、1 人の捕手、1 人の指名打者の 9 人により構成され、この 9 人の打撃成績はチーム最低規定打数に関係なく必ず使用する。この合計がチーム最低規定打数に満たない場合は、代打の起用順位を元にチーム最低規定打数に達するまでその成績を加算していく。防御用選手は 14 人の投手で構成され、チーム最低規定打数に達するまで起用順位を元にその成績を加算する。

【0077】これにより、不特定多数のチームをチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数という同じ条件下で比べることができ、公平なシミュレーション対戦が行える。

【0078】また、部門別対戦スコアは、上位から最下

位までの得点配分は各順位ごとに 1 点差ずつとすることで最下位を 1 点とする。例えば、参加チームが 100 チームある場合、1 位は 100 点、2 位は 99 点となり、最下位は 1 点となる。この各部門の部門別対戦スコアの総計が合計対戦スコアとなり、このスコアが一番高いチームが優勝となる。また、毎日の選手成績は選手成績管理部 54 により管理され、指定日までの通算成績をルールに基づき計算し、各登録チームの部門別対戦スコアや合計対戦スコアを集計し対戦を実施し、例えばその日ごとの各チームの総合順位などを決定する。

【0079】そして、典型的には、以上のように優勝したチームに対応する利用者に賞品が与えられる。なお、図 12 は、第 1 実施形態において、入力される成績データに基づいて対戦結果が計算され Web ページ上で公開される状態を示す概念図である。また、図 13 は、以上のような第 1 実施形態における各処理や情報の関係を示す概念図である。

【0080】また、所定の商品を購入した利用者は、本発明にいう「課題」を達成したものとして、ポイントを与えることにより又はポイントとは無関係に、ゲームに参加させるようにしてもよい。

【0081】〔1-3. 第 1 実施形態の効果〕以上説明したように、第 1 実施形態では、利用者の属性に応じたアンケートへの回答や広告閲覧を条件に、その報酬として利用者をゲームなどの競技に参加させることにより、多数の顧客に対し、データベースの構築、サンプルの属性の選別、属性ごとにカスタム化されたアンケートの実施や広告の提示を行い、顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低コストで実施することが可能となる。

【0082】すなわち、ゲーム参加への欲求を満足させることにより、通常のアンケートで最も重要になる直接的報酬への依存度を低くすることで、アンケート実施や広告の提示のコストを抑えることができる。

【0083】より具体的には、途中で利用者による関与が少なくとも何回か必要となるゲームの開催と、勝者への賞品の提供との組合せが、アンケート回答や広告閲覧に対する動機付けとなる。この場合、  
ゲームの魅力度×賞品魅力度＝アンケート回答に対する動機付け度

となるので、動機付けのうちゲームそのものへの依存度を高め、直接的報酬への依存度を減らすことができる。

【0084】このように、第 1 実施形態では、属性登録、アンケートへの回答、広告の閲覧などに対する動機付けとして、競技参加への欲求を利用するが、競技は主に利用者自らの戦略や意思決定で楽しむもので、勝者に賞品を与えても、インターネット無料接続サービスなどの直接的報酬よりもはるかに効率がよい。このため、利用者に報酬などの動機付けを与えるためのコストを飛躍的に削減することができる。



【0085】特に、第1実施形態では、選手の起用ポジションや優先順位を毎日変更可能にすることで、いかにしてチーム成績を高くするかについて、各利用者が自由な個性的采配を振るってゲームを楽しむことができる。また、不特定多数のチームの優劣をチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数という同じ条件下で比べることにより、シミュレーションにおける公平な対戦が可能となる。

【0086】なお、選手の攻撃や投球などの成績から、チーム成績や対戦結果を計算する順序やアルゴリズムは自由であるが、典型的には、部門別、日付別、通算、合算などの順序で、集計やスコアと順位の変換などを行う。

【0087】また、本発明にいう「課題」に、所定の商品の購入を含めてもよく、その場合、登録された属性に応じたアンケートへの回答や登録された属性に対応した広告の閲覧を行わなくても、商品の購入者は、ポイントを与えられることにより又はポイントとは無関係に、ゲームへの参加が許される。

【0088】すなわち、第1実施形態では、キャンペーン商品など所定の商品を購入した利用者については、アンケートへの回答や広告閲覧をしなくともゲームなどの競技に参加させることにより、販売促進などのマーケティングを優れた効率で実施することができる。

【0089】〔2. 第2実施形態〕次に、第2実施形態は、請求項6～15に対応したもので、以上説明したような本発明に特に適した野球ゲームのより具体的な例について、記録格納データベースを表す図14及び図15に基づいて説明するものである。すなわち、第2実施形態における記録格納データベースは、コンピュータ上に所望のデータ構造で実現されるが、説明のために表形式になぞらえたもので、そのデータの全部又は一部は必要に応じて利用者の端末に画面表示され、また、例えば日付ごとのチームの総合順位など他の情報も必要に応じて計算・格納・表示される。

【0090】〔2-1. 第2実施形態の構成〕すなわち、第2実施形態における野球ゲームは、選手の情報や成績などのデータを格納する記録格納データベースを用いて実現され、この記録格納データベース1は、登録選手記録部10及び日付別成績記録部20と（図14）、通算チーム成績記録部30と対戦成績記録部40（図15）を構成したものである。そして、この記録格納データベース1は、前記登録選手記録部10と前記日付別成績記録部20を設けて構成した記録用ファイル1A（図14）と、前記通算チーム成績記録部30と前記対戦成績記録部40を設けて構成された集計用ファイル1B（図15）とに分けて構成されている。

【0091】より具体的には、まず、前記登録選手記録部10には、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の

各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ登録選手ごと格納できるように構成された登録選手格納部11を構成してあり、この登録選手格納部11に、実在する野球選手の中から、ゲームプレーヤーによって任意に選出される登録選手を記録する。そして、この登録選手格納部11には、内野手、外野手、捕手、投手の表示によって縦方向に順に並記された登録選手名格納フィールド12と、当該選手の所属球団名格納フィールド13をそれぞれ構成した。この登録選手格納部11には、前記したように、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を登録する。例えば、攻撃用選手として、内野手8人、外野手6人、捕手2人と、防御用選手として投手14人の合計30人を登録するための前記登録選手名格納フィールド12を構成する。

【0092】前記日付別成績記録部20には、登録選手ごと格納できるように構成された前記登録選手格納部11にそれぞれ対応して構成され、この登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、1名の指名打者の記述、複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと格納できるように構成された日付別起用選手格納部21と、この日付別起用選手格納部21にそれぞれ対応して構成され、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、それぞれ登録選手別の個別成績として格納できるように構成された日付別選手成績格納部22と、これらの選手成績を部門別に合計したチーム成績を格納できるように構成された日付別チーム成績格納部23を構成してあり、前記日付別選手成績格納部22にゲームプレーヤーによって起用された実在する登録選手の所定の試合日ごとの実際の成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、記録できるようにすると共に前記日付別チーム成績格納部23に日付別チーム成績を記録するようにしてある。

【0093】前記日付別起用選手格納部21には、所定の試合日を格納する日付格納フィールド24と、登録選手の中から所定の試合日ごと選出されるポジション名や起用順位を格納できるようにした日付別起用選手格納フィールド25を、それぞれ構成した。この日付別起用選手格納部21には、ゲームプレーヤーによって、前記攻撃用選手として内野手、外野手、捕手の各守備枠別に登録された登録選手の中から、内野手4人（ファースト、セカンド、ショート、サード）、外野手3人（ライト、センター、レフト）及び捕手1人の各守備枠別に8つの守備ポジションを与えられるレギュラー選手8名を選出

し、選出されたレギュラー選手8名の各守備ポジション名を格納し、選出された前記レギュラー選手8名以外の前記攻撃用選手の中から守備枠に関係なく選出された1名の指名打者を格納し、前記レギュラー選手8名と指名打者1名の合計9名をレギュラー打者とし、前記レギュラー打者として選ばれなかった残りの攻撃用選手を代打とし、登録された複数の投手は全員をレギュラー投手とし、この代打と投手の各起用順位をそれぞれ格納するようにした。

【0094】また、前記日付別選手成績格納部22には、打者の個別成績である、打数、安打数、四球数、死球数、犠飛数、得点数、打点数、盗塁数、本塁打数と、投手の個別成績である、投球回数、自責点数、三振奪取数、勝ち星数及びホールド・セーブ数、完投数、完封数、をそれぞれ格納できるようにした日付別選手成績格納フィールド26を構成すると共に、前記日付別チーム成績格納部23には、これらの選手別の個別成績を部門別に1チームで合計したチーム個別成績を格納できるようにした日付別チーム成績格納フィールド27を、それぞれ構成した。そして、前記日付別選手成績格納フィールド26内に、起用された選手の実際の試合の成績データを基にして、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、起用された選手の成績を記録する。そして、シミュレーションを正確且つ公平に行うために、例えば、1試合のチーム最低規定打数を30打数、チーム最低規定投球回数を9回とし、レギュラー打者の打撃成績は必ず使用し、それでも規定打数に満たない場合には代打の打撃成績を合計打数が30打数又はそれ以上になるまで起用順位順に加算し、投手の投球成績も起用順位順に9回又はそれ以上になるまで加算する。前記日付別チーム成績格納フィールド27は、前記日付別選手成績格納フィールド26の下方に各個別成績の格納フィールドとを整合させた状態で配設されていると共に、前記日付格納フィールド24と同様に整合された状態で配設されている。前記日付別選手成績格納フィールド26に記録された打数や安打数などの各個別データを加算することにより、前記日付別チーム成績格納フィールド27内にその日のチーム成績を容易に計算し、集計できる。

【0095】前記通算チーム成績記録部30には、前記日付別チーム成績格納部23に格納される所定の試合日ごとの部門別の日付別チーム成績を、日付順に順次並列格納できるように構成された日付別チーム成績並列格納部31と、該日付別チーム成績並列格納部31に順次並列格納された部門別の日付別チーム成績を部門別ごと通算した通算チーム成績を格納できるように構成された通算チーム成績格納部32とを構成してある。前記日付別チーム成績並列格納部31には、前記日付別チーム成績格納部23に格納される所定の試合日ごとの日付別チーム成績を、日付順に上下に順次並列格納できるようにし

た日付並列格納フィールド33と日付別チーム成績並列格納フィールド34を構成し、前記通算チーム成績格納部32には、前記日付別チーム成績並列格納フィールド34の下方に前記日付別チーム成績並列格納フィールド34と整合させて形成された通算チーム成績格納フィールド35を、それぞれ構成した。

【0096】前記対戦成績記録部40には、前記通算チーム成績格納部32に記録された通算チーム成績に基づいて、部門別に計算されたチーム対戦成績を格納できるように構成された部門別チーム対戦成績格納部41と、この部門別チーム対戦成績格納部41に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレイヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるように構成された部門別対戦スコア格納部42と、この部門別対戦スコア格納部42に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるように構成された合計対戦スコア格納部43とを構成してある。

【0097】前記部門別チーム対戦成績格納部41には、チーム通算打率、チーム通算出塁率、チーム通算得点数、チーム通算打点数、チーム通算盗塁数、チーム通算本塁打数、チーム通算防御率、チーム通算三振数、チーム通算勝ち星数及びホールド・セーブ数、チーム通算完投数、チーム通算完封数の11部門をそれぞれ格納できるようにした部門別チーム対戦成績格納フィールド44を構成した。なお、前記通算チーム成績格納部32と前記部門別チーム対戦成績格納部41の同一表面上には、前記チーム通算打率、チーム通算出塁率、チーム通算防御率を計算するために用いる、打率、出塁率、防御率の率計算公式45を表示してある。

【0098】前記部門別対戦スコア格納部42には、前記部門別チーム対戦成績格納部41に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレイヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるようにした部門別対戦スコア格納フィールド46を構成した。また、前記合計対戦スコア格納部43には、前記部門別対戦スコア格納部42に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるようにした合計対戦スコア格納フィールド47を構成した。

【0099】〔2-2. 第2実施形態の作用及び効果〕  
上記のように構成された第2実施形態は、以下のように作用する。まず、ゲームプレイヤーが、実在する野球選手の中から、攻撃用選手として内野手8人、外野手6人、捕手2人と、防御用選手として投手14人の合計30人を選び、この30人をゲームプレイヤーの野球チームの登録選手として、前記登録選手格納部11の登録選手名格納フィールド12と所属球団名格納フィールド13に記録する。次に、前記登録選手の中から試合日ごとに起用する選手をゲームプレイヤーが決定し、前記日付

別起用選手格納部 21 の日付別起用選手格納フィールド 25 に記録する。

【0100】すなわち、前記攻撃用選手として内野手 8 人、外野手 6 人、捕手 2 人の各守備枠別に登録された登録選手 16 人の中から、内野手 4 人（ファースト、セカンド、ショート、サード）、外野手 3 人（ライト、センター、レフト）及び捕手 1 人の各守備枠別に 8 つの守備ポジションを与えられるレギュラー選手 8 名を決定し、選出されたこのレギュラー選手 8 名以外の前記攻撃用選手の中から守備枠に関係なく 1 名の指名打者を決定し、前記レギュラー選手 8 名と指名打者 1 名の合計 9 名をレギュラー打者とし、前記レギュラー打者として選ばれなかった残りの攻撃用選手 7 人を代打とし、登録された 14 人の投手は全員をレギュラー投手とし、この代打と投手の各起用順位を決定する。そして、決定された守備位置、指名打者、代打と投手の各起用順位を、前記日付別起用選手格納フィールド 25 へ記録する。このようにして、チームを構成する登録選手と、試合日ごとの起用選手が、ゲームプレーヤーによって決定され、このゲームプレーヤーによって起用された実在の選手の試合日ごとの実際の成績データ（打撃成績や投球成績）を基にして、1 試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数（例えば 30 打数）とチーム最低規定投球回数（例えば 9 回）の条件下で、起用選手の成績を前記日付別選手成績格納部 22 の日付別選手成績格納フィールド 26 へ記録し、更にこれらの選手成績を部門別に合計したチーム成績を前記日付別チーム成績格納部 23 の日付別チーム成績格納フィールド 27 へ記録する。

【0101】この日付別チーム成績格納部 23 に記録された試合日ごとの日付別チーム成績を日付順に前記日付別チーム成績並列格納部 31 の日付並列格納フィールド 33 へ記録し、この日付別チーム成績を部門別ごとと通算した通算チーム成績を前記通算チーム成績格納部 32 の通算チーム成績格納フィールドへ記録する。

【0102】そして、この通算チーム成績格納部 32 に記録された通算チーム成績に基づいて、チーム通算打率などの 11 部門別に計算したチーム対戦成績を前記部門別チーム対戦成績格納部 41 の部門別チーム対戦成績格納フィールド 44 へ記録し、この部門別チーム対戦成績格納部 41 に記録された部門別の各チーム対戦成績をゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ前記部門別対戦スコア格納部 42 の部門別対戦スコア格納フィールド 46 へ得点で記録し、この部門別対戦スコア格納部 42 に記録された部門別対戦スコアの合計得点を前記合計対戦スコア格納部 43 の合計対戦スコア格納フィールド 47 へ記録する。

【0103】そして、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームの前記合計対戦スコア格納部 43 に記録された得点を比較することによって勝敗または

成績順位を決する。例えば、ゲームに参加したゲームプレーヤーの野球チームが 10 チームとした場合、各部門別に、1 位に 10 点、2 位に 9 点、10 位に 1 点のような得点を与え、各部門の合計点が一番高いチームを優勝とする。

【0104】〔3. 第 3 実施形態〕第 3 実施形態は、請求項 4、18 に対応するもので、利用者が選択した会社又は賞品に関する標章すなわちマークを、ゲームの画面中に表示するようにしたものである。すなわち、図 16 の機能ブロック図に示すように、第 3 実施形態における情報処理装置 S3 は、第 1 実施形態における情報処理装置 S1 に準じて構成されるが、会社・賞品選択部 134 を備えている。

【0105】この会社・賞品選択部 134 は、インターネット i により接続される通信端末 T を通じて、利用者に会社又は賞品を選択させるための手段である。また、第 3 実施形態におけるゲーム実行部 135 は、ゲームの実行に必要な図示しない各処理部やデータなどの他に、マーク表示部 351 を備えている。

【0106】ここで、第 3 実施形態におけるゲーム実行部 135 は、所定のポイントを持つ利用者と、会社又は賞品を選択した利用者を、通信端末 T を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段であり、利用者は、所定のポイントを持っても、さらに会社又は賞品を選択することも可能である。また、マーク表示部 351 は、利用者が選択した会社又は賞品に関する標章を、前記ゲームの画面中に表示する手段であり、標章は、利用者が選択できる会社や賞品ごとに対応付けて、例えば GIF 画像ファイルなどの形で予めマークデータ 352 として用意しておけばよい。

【0107】上記のように構成された第 3 実施形態は、次のように作用する。まず、第 3 実施形態におけるゲームとしては、第 1 及び第 2 実施形態に示した野球ゲームの他、オセロゲーム、スロットマシンゲームやモノポリーなどが考えられ、ゲーム画面中にユーザ自身やその持ち駒を表す画像要素、ユーザが選択する画像要素などが多数表示されるものが望ましい。

【0108】そして、ユーザは、会社・賞品選択部 134 の作用により会社又は賞品を選択し、また、参加するゲームの種類を選択する。この際、第 1 実施形態に示したように所定のポイントを持つ利用者や所定の商品を購入した利用者にとっては、会社や賞品の選択を義務としなくともよい。一方、アンケート回答、広告閲覧、商品購入のいずれもしておらず、ポイントを持たない利用者に関しても、会社又は賞品をいわばゲーム参加へのスポンサーとして選択すれば、選択した会社又は商品の広告に協力する報酬としてゲームに参加することができる。

【0109】すなわち、ユーザが会社や賞品を選択した場合、選択した会社や賞品に関する標章すなわちマークが、マーク表示部 351 の作用によりゲームの画面中に

表示される。このため、それを見る対戦相手などの他人に対する広告効果が得られ、また、そのようなスポンサーのマークを背負って対戦する利用者本人も、無意識のうちにマークや会社・賞品に係る一体感や愛着を感じることになり、マークのイメージアップも図られる。

【0110】具体的なマークの例としては、賞品自体の外観を表す絵柄、賞品の名称やブランドマーク、賞品のメーカーの社名やロゴなどのマークの他、その会社が宣伝したいデザインなどが考えられる。そして、このようなマークは、ゲーム画面中に登場する画像要素として表示される。

【0111】例えば、野球ゲームの場合、各野球チームのランキング表示などの画面でチーム名と共にマークが表示されるので、利用者が高い順位に登場すれば、その利用者の選択に係るマークのランキング表の上位に表示され、会社や商品の広告効果が得られる。

【0112】また、例えばオセロゲームの場合、対戦する各利用者の駒としてマークが表示されるので、ある利用者が優勢になれば、その利用者の選択に係るマークで画面が埋め尽くされ、対戦相手や対戦をリモート観戦している観客などに対する広告効果が高まる。

【0113】また、例えばスロットマシンゲームの場合、ドラムで揃うべき当たりマークとしてマークが登場し、また、モノポリーゲームの場合、コース上で利用者の進んだ位置や、利用者が買収した不動産などにその利用者の選択に係るマークが表示される。なお、マークは、上記のような駒などの他、ゲームの背景模様や周囲の飾りなどとして表示することもできる。

【0114】そして、そのようなゲームで勝敗を競った結果、例えば一定以上のポイントを得た利用者や、多くポイントを獲得して勝利者となった利用者には、報酬が与えられる。この場合の報酬は自由に設定できるが、例えば、何らかの懸賞に参加できたり、自ら選択した賞品が与えられたり、獲得したポイントで他のゲームへの参加が認められる。なお、図17は、第3実施形態における処理を示す概念図である。

【0115】以上説明したように、第3実施形態では、会社・賞品選択部134及びマーク表示部351の作用により、利用者が選択した会社又は賞品のマークを、いわばスポンサーのマークのようにゲームの画面中に表示することにより、低コストで優れた広告効果が得られる。

【0116】〔4. 他の実施形態〕なお、本発明は、上記各実施形態に限定されるものではなく、次に例示するような他の実施形態も含むものである。例えば、上記のような野球ゲームなどの競技において予め決められた条件を達成した利用者に対して、報酬を与える処理を行う手段を別途備えてもよい。このようにすれば、例えば、優勝者などに報酬を与える処理、例えば賞品の発送、次回以降使えるポイントの付与、電子マネーの決済用文字

列の送付などを自動的に行うことにより省力化が図られる。

【0117】また、本発明は、通信端末側の画面表示内容の点から捉えれば、人の属性を登録するための画面を通信端末に表示するステップと、登録された前記属性に対応したアンケートへの回答用画面、又は、登録された前記属性に対応した広告を含む画面のうち少なくとも一方を前記端末に表示するステップと、前記アンケートへの回答又は広告のうち少なくとも一方に対応付けられたポイントが所定の基準を満たした場合に、ゲームのプレイ用画面を前記端末に表示するステップと、を含むことを特徴とする情報処理方法ということができ、この方法も本発明の実施の態様である。したがって、サーバの設置場所が国外であっても、端末での画面表示の組合せのみで本発明の国内における実施の態様となる。

【0118】また、本発明にいう「前記端末」「通信端末」「前記通信端末」は、通信ネットワークに接続される端末の意味であり、属性登録と、アンケート回答などの課題の達成と、ゲームなどの競技への参加とを、同一の端末から行わなければならない趣旨ではない。また、これら属性登録と、アンケート回答などの課題の達成と、ゲームなどの競技への参加とは、相互に別々の日時に行ってもよい。また、本発明における課題や競技の内容は自由であり、マーケティング以外の分野に適用することも可能である。

#### 【0119】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低コストに行う情報処理の技術すなわち情報処理装置及び方法並びに情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体を提供することができるので、電子商取引の促進も図られる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1実施形態における情報処理装置の構成を示す機能ブロック図。

【図2】本発明の第1実施形態における処理手順を示すフローチャート。

【図3】本発明の第1実施形態における会員登録を示す概念図。

【図4】本発明の第1実施形態におけるアンケートや広告の提示を示す概念図。

【図5】本発明の第1実施形態において、利用者の属性ごとに対応して異なったアンケートや広告が適用される様子を示す概念図。

【図6】本発明の第1実施形態において、登録してある会員の属性にあったアンケートや広告のユニットを組み合わせる例を示す概念図。

【図7】本発明の第1実施形態において、先行質問によるアンケートや広告を示す概念図。

【図8】本発明の第1実施形態において、アンケートに

回答した利用者が、付与されたポイントによりゲームへの参加や途中での戦略などの変更を許可される様子を示す概念図

【図 9】本発明の第 1 実施形態において、顧客が選手登録をすることでチームを編成する様子を示す概念図。

【図 10】本発明の第 1 実施形態において、顧客が選手変更をすることでチームを再編成の様子を示す概念図。

【図 11】本発明の第 1 実施形態において、選手が変更された場合の通算成績の計算を示す概念図。

【図 12】本発明の第 1 実施形態において、入力される成績データに基づいて対戦結果が計算される状態を示す概念図。

【図 13】本発明の第 1 実施形態における各処理や情報の関係を示す概念図。

【図 14】本発明の第 2 実施形態における記録用ファイルを示す概念図。

【図 15】本発明の第 2 実施形態における集計用ファイルを示す概念図。

【図 16】本発明の第 3 実施形態における情報処理装置の構成を示す機能ブロック図。

【図 17】本発明の第 3 実施形態における処理の流れを示す概念図。

#### 【符号の説明】

S…情報処理装置

T…利用者の通信端末

101…会員管理部

102…アンケート・広告提示部

103…アンケート・広告集計部

104…ポイント管理部

105, 135…ゲーム実行部

51…チーム管理部

52…選手管理部

53…成績データ入力部

54…選手成績管理部

61…会員データベース

62…アンケート・広告素材データベース

63…アンケート・広告結果データベース

65…選手情報ファイル

66…チーム情報ファイル

67…成績データファイル

W…ホームページ管理部

i…インターネット

1…記録格納データベース

1A…記録用ファイル

1B…集計用ファイル

10 10…登録選手記録部

11…登録選手格納部

12…登録選手名格納フィールド

13…所属球団名格納フィールド

20…日付別成績記録部

21…日付別起用選手格納部

22…日付別選手成績格納部

23…日付別チーム成績格納部

24…日付格納フィールド

25…日付別起用選手格納フィールド

20 26…日付別選手成績格納フィールド

27…日付別チーム成績格納フィールド

30…通算チーム成績記録部

31…日付別チーム成績並列格納部

32…通算チーム成績格納部

33…日付並列格納フィールド

34…日付別チーム成績並列格納フィールド

35…通算チーム成績格納フィールド

40…対戦成績記録部

41…部門別チーム対戦成績格納部

30 42…部門別対戦スコア格納部

43…合計対戦スコア格納部

44…部門別チーム対戦成績格納フィールド

46…部門別対戦スコア格納フィールド

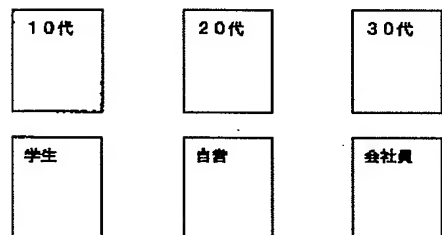
47…合計対戦スコア格納フィールド

134…会社・賞品選択部

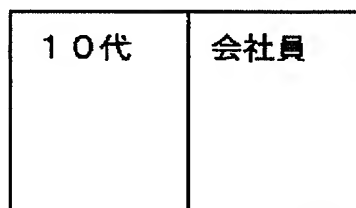
351…マーク表示部

352…マークデータ

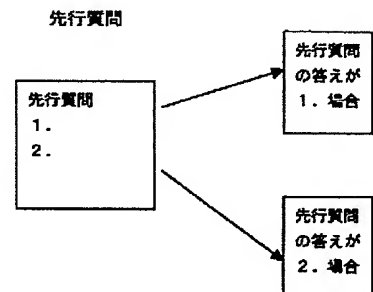
【図 5】



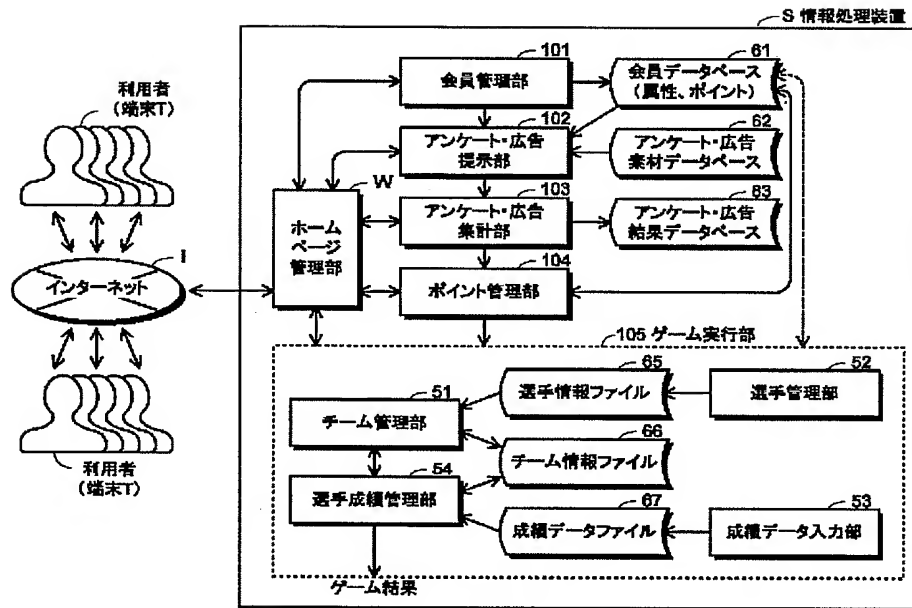
【図 6】



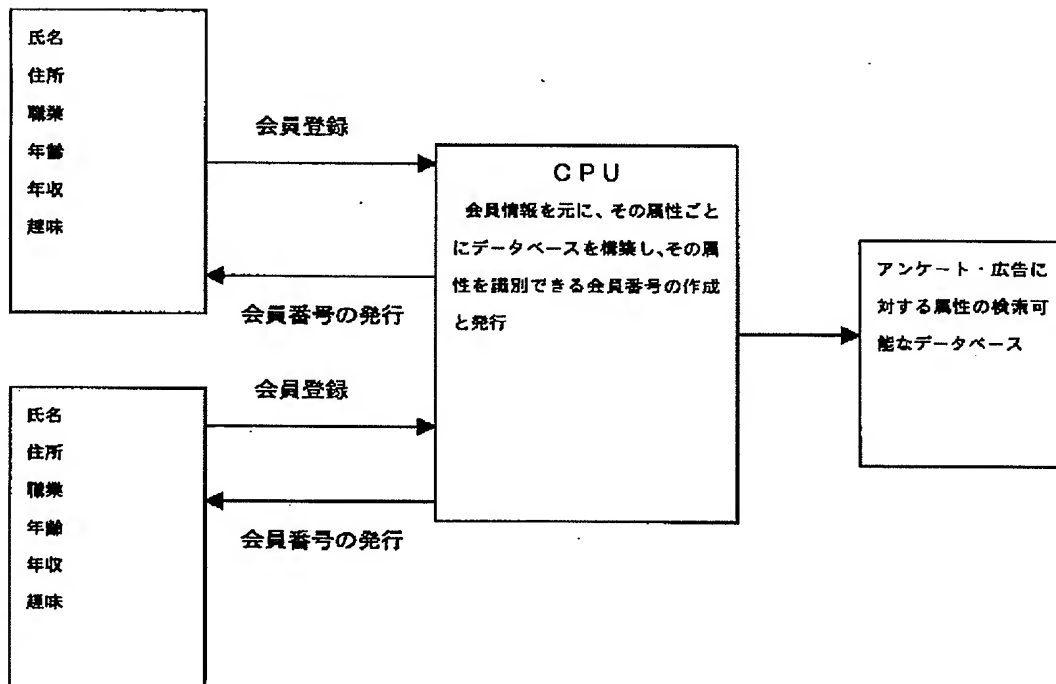
【図 7】



【図 1】

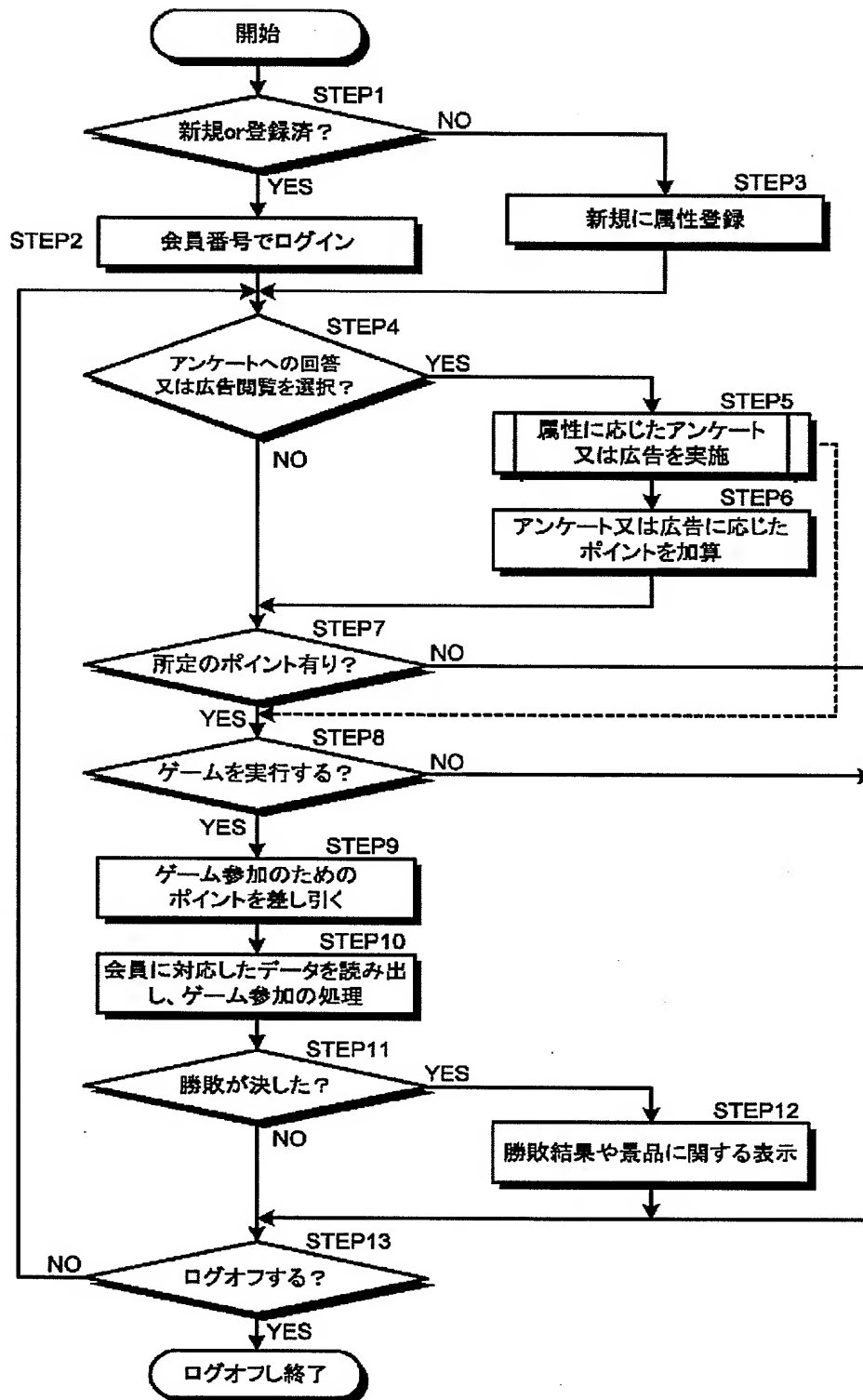


【図 3】

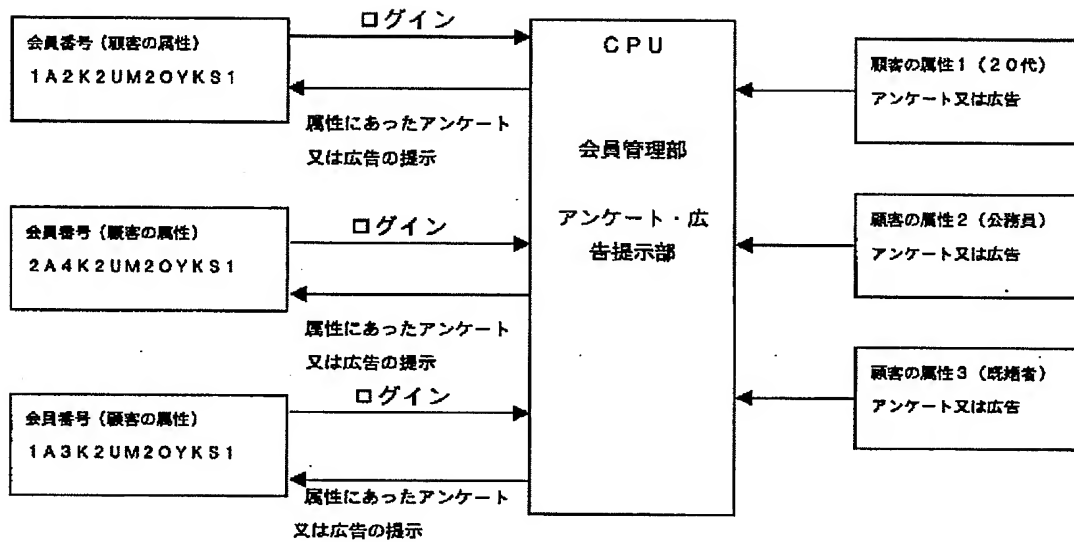




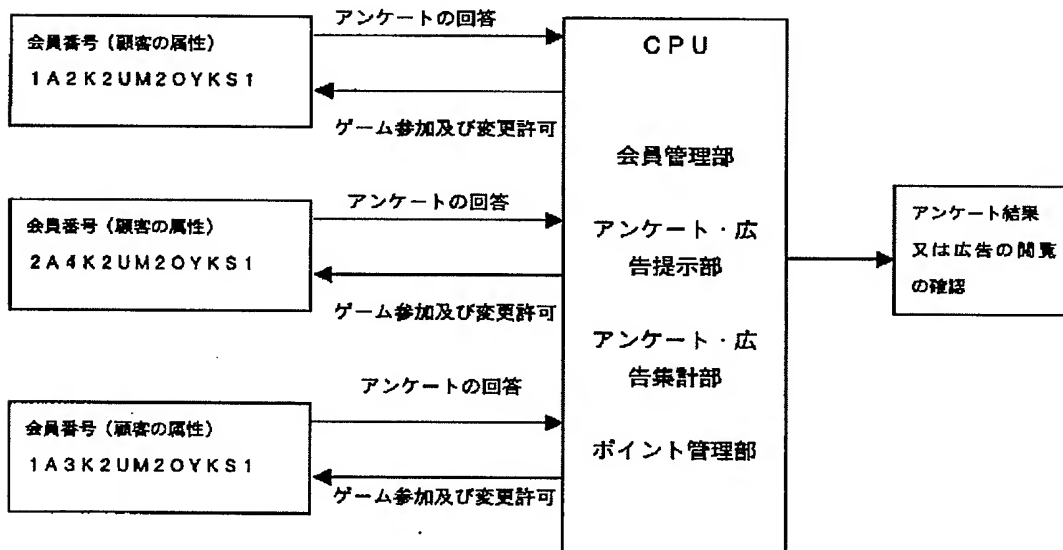
【図2】



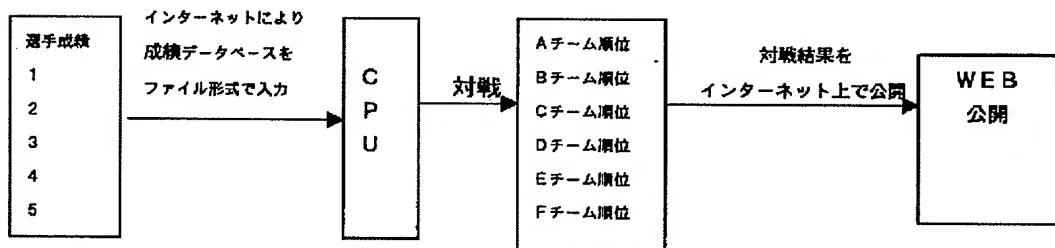
【図 4】



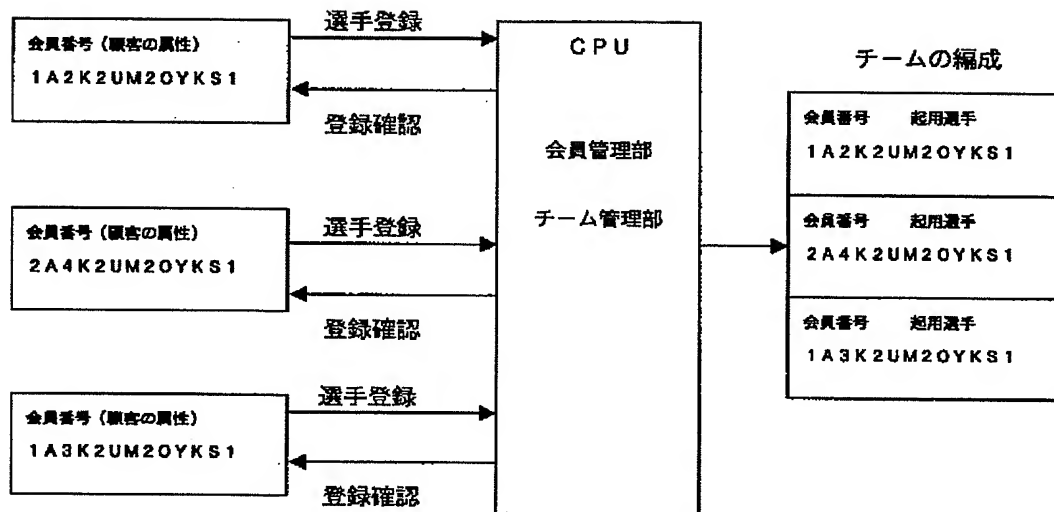
【図 8】



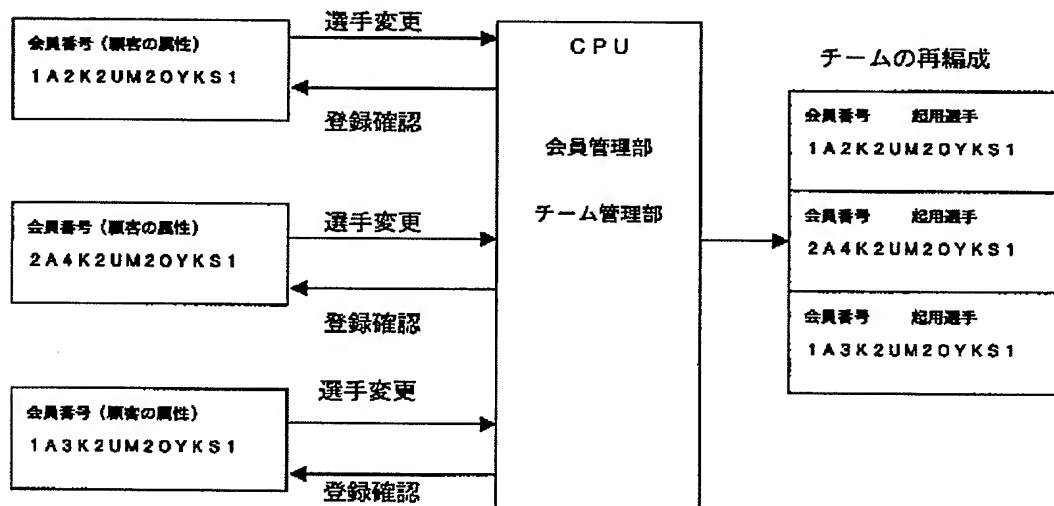
【図 12】



【図 9】



【図 10】



1 日目  
チーム A

チームB

## 対戦

2日目  
チームA

チーム B

## 対戦

Figure 1 is a schematic diagram of a recording file (記録用ファイル). The diagram shows a grid of data fields organized into columns and rows. The columns are labeled with numbers 11 through 27, and the rows are labeled with numbers 1 through 20. The title "記録用ファイル" is prominently displayed at the top. The grid is divided into several sections, with some sections being larger than others. The overall structure suggests a database or a data entry form.

【図 13】

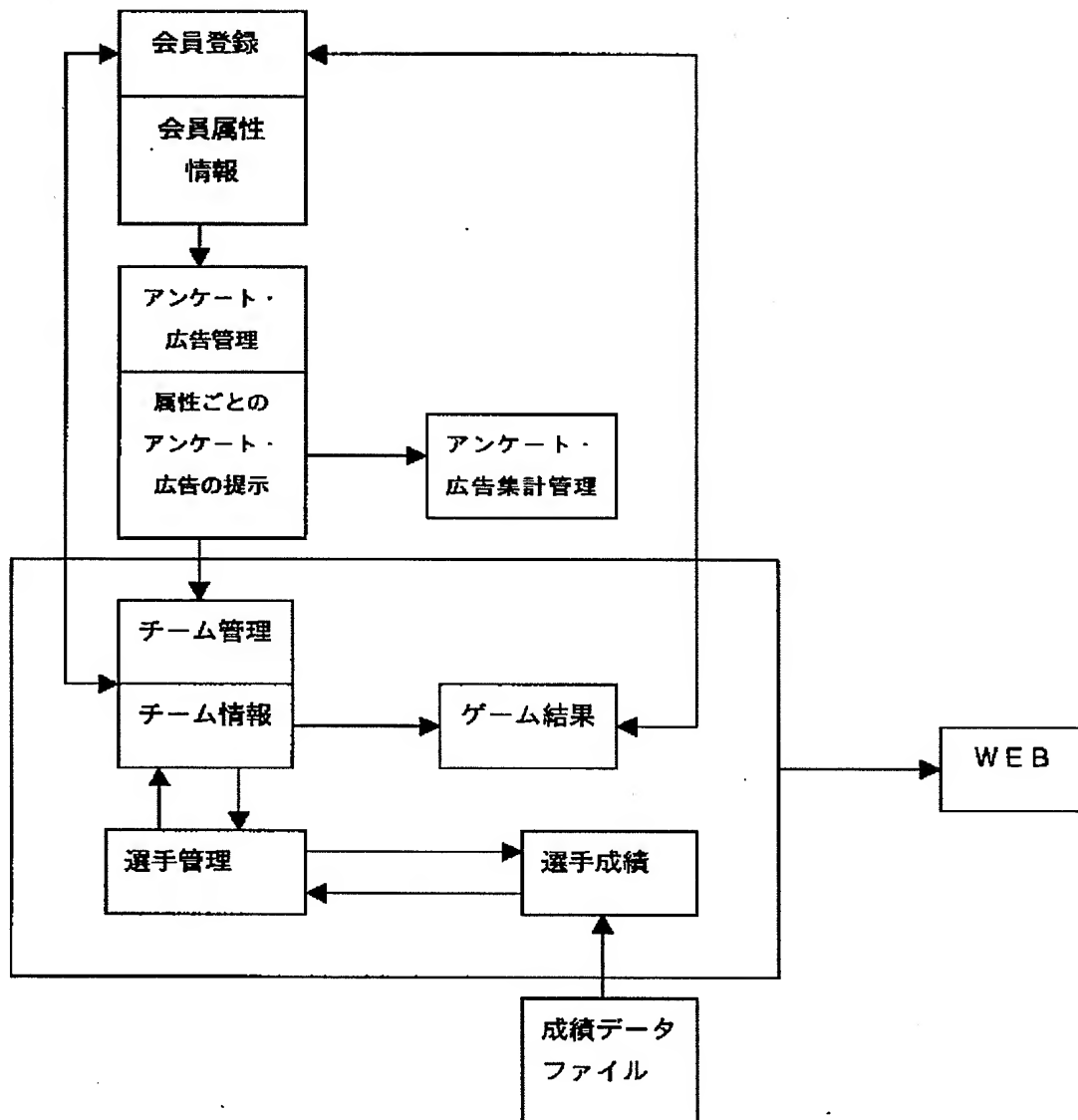


Figure 1 is a block diagram illustrating the system architecture. The diagram shows the flow of data and control between various components. On the left, "利用者 (端末T)" (User/Terminal) is connected to "インターネット" (Internet). The Internet is connected to a "ホームページ管理部" (Home Page Management Dept.). This department is linked to "会員管理部" (Member Management Dept.), "アンケート・広告提示部" (Survey/Advertisement Display Dept.), "アンケート・広告集計部" (Survey/Advertisement Aggregation Dept.), and "ポイント管理部" (Point Management Dept.). The "会員管理部" is connected to "会員データベース (属性、ポイント)" (Member Database). The "アンケート・広告提示部" is connected to "アンケート・広告素材データベース" (Survey/Advertisement Material Database). The "アンケート・広告集計部" is connected to "アンケート・広告結果データベース" (Survey/Advertisement Result Database). The "ポイント管理部" is connected to "会社・賞品選択部" (Company/Reward Selection Dept.). The "会社・賞品選択部" is connected to "マーク表示部" (Mark Display Dept.). The "マーク表示部" is connected to "マークデータ" (Mark Data). The "マークデータ" is connected to "ゲーム実行部" (Game Execution Dept.). The "ゲーム実行部" outputs "ゲーム結果" (Game Result).



【図 17】

